QUADRINHOS • AS AVENTURAS DE SUPERDEXTER

Abril

RECREIO

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 172
26/6/2003

ISSN 1547-7467 12788/1 00172
9 771517 746002

Não sou raposa, não!

Raro, vermelho, dorminhoco e comilão. Ele é um...

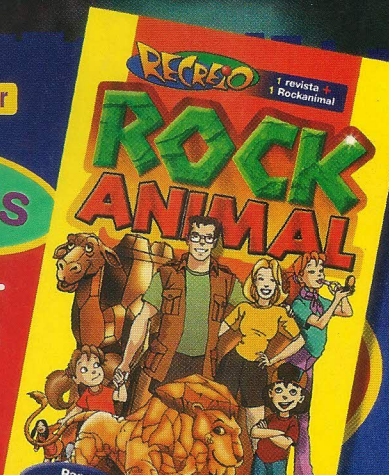
Panda colorido

BRRRR!
Descubra o que acontece com seu corpo no frio

VERDE DE RAIVA
Hulk detona nos cinemas

www.RECREIONLINE.com.br

GRÁTIS
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



Imperdível!

Não fique fora desta maravilhosa promoção.

PROMOÇÃO Thornberrys

Tire uma foto com seu bichinho de estimação.

Mande a sua foto para Caixa Postal:
0198-8 - Barueri – SP – Cep: 06402-970.

Se sua foto for uma das escolhidas, você poderá ganhar vários prêmios.
A melhor foto dará o direito de participação por um dia
no programa Patrulha Nick , do canal Nickelodeon.

PARTICIPE!

Maiores Informações e regulamento no site
www.paramountbrasil.com.br
Promoção válida para cartas postadas
no período de 17/06 a 01/08/03.

Disponível em DVD e VHS.

TM © & Copyright © 2003 by Paramount Pictures. Todos os Direitos Reservados.

Copyright © 2003 By Paramount Pictures and Viacom International Inc. Todos os Direitos Reservados.
The Wild Thornberrys criados por Arlene Klasky, Gábor Csupo, Steve Pepoon, David Silverman e Stephen Sustarsic.
Nickelodeon, The Wild Thornberrys, e todos os títulos, logos e personagens relacionados são marcas registradas da Viacom International, Inc.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você fica verde de raiva?**
Controle-se e responda às perguntas.

8 CINEMA **Monstro verde**
O incrível Hulk chega aos cinemas.

10 BICHOS **Bola de pelúcia**
Conheça o panda-vermelho, um bicho muito fofo.

14 PASSATEMPO **Cadê?**

18 FESTA JUNINA **Corra que ainda dá tempo!**
Simpatias para fazer no Dia de São Pedro.

19 GAMES **Vire dublê de cinema**
Novo game da Lego para computador.

20 CIÊNCIA **Tá com frio?**
O que acontece com o seu corpo no inverno.

22 PASSATEMPO **Labirinto**
Enfrente o Minotauro e ajude o herói.

24 MÃO NA MASSA **Doce delícia**
Um bom-bocado de dar água na boca.

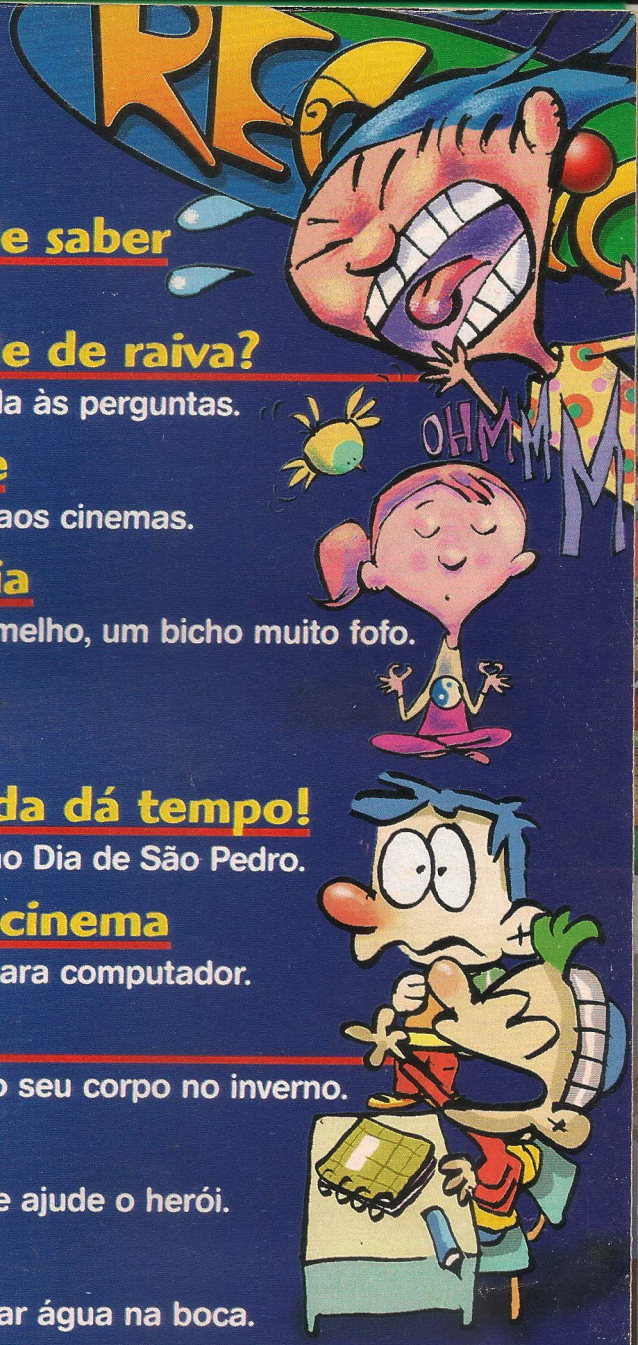
25 **QUADRINHOS**

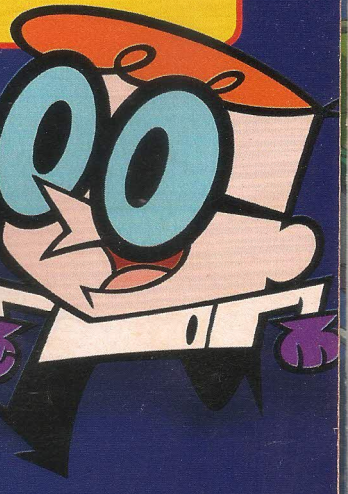
37 PASSATEMPO **Enigma**
Quem é o piloto de cada carro?

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**





CAPA: PANDA-VERMELHO (CORBIS/STOCK PHOTOS) / © DEXTER – DEXTER'S LABORATORY and all related characters and elements are trademarks of © 2003 Cartoon Network. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM DESCOBRIU A ESPANHA?

Catherine Aquino, 10 anos
Fortaleza – CE

Ela não foi descoberta por ninguém. Seu território passou por várias invasões. Na Antiguidade, foi ocupada por diversos povos até fazer parte do Império Romano. No século 5, foi invadida pelos germânicos e, mais tarde, pelos visigodos. Depois, os mouros tomaram conta de toda a região, menos do norte, onde surgiram os reinos de Leão, Castela, Navarra e Aragão. Após uma longa luta entre alguns povos, o príncipe Fernando de Aragão e a princesa Isabel de Castela se casaram e uniram toda a Espanha.

QUANTO TEMPO VIVE UM MORCEGO?

Rafael Alves, 11 anos
Pres. Jânio Quadros – BA

Os morcegos insetívoros, aqueles que se alimentam de insetos, podem chegar a 30 anos. Já os hematófagos, que se alimentam de sangue, vivem, em média, 20 anos.

QUAL É A DIFERENÇA ENTRE AS PLACAS DE PROIBIDO ESTACIONAR COM UM OU DOIS TRAÇOS VERMELHOS?

Nicolas de Freitas
São Paulo – SP

A placa com um traço significa "proibido estacionar". Onde há esse tipo de placa, os motoristas não podem estacionar seus veículos. Já a que possui dois traços significa "proibido parar e estacionar". Ou seja, além de não poder estacionar, os motoristas não devem parar nem que seja por pouco tempo, como para o embarque e desembarque de passageiros.

VOCÊ SABIA QUE...

No Deserto de Mojave, nos Estados Unidos, existe um **cemitério de aviões**? Eles ficam estacionados lá enquanto ainda existe alguma chance de voltarem a voar. Quando são aposentados para valer, os aviões são desmontados ou destruídos.

ONDE FOI REALIZADA A PRIMEIRA COPA DO MUNDO? EM QUE ANO? QUEM VENCEU?

Victor Veríssimo
Campina Grande – PB

A primeira Copa do Mundo aconteceu em 1930 no estádio Centenário, em Montevidéu, capital do Uruguai. Participaram nove seleções americanas e quatro européias. Na final, disputada por Argentina e Uruguai, a seleção da casa virou o jogo no segundo tempo e venceu por 4 a 2. O Brasil ficou em sexto lugar.

Ilustrações:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

CONSULTORIA:
CELIO HADDAD
(professor do Depto. de Zoologia da Unesp de Rio Claro).

QUAL É O MAIOR SAPO DO MUNDO? ELE É VENENOSO?

Bruno da Costa, 6 anos
Viçosa – MG

O sapo faz parte do grupo dos anuros, que inclui também as rãs e as pererecas. O maior anuro que existe é a rã-Golias. Ela mede até 30 centímetros e chega a pesar mais de 3 quilos. Essa espécie é encontrada na África e não é venenosa. Já o maior sapo é uma espécie de sapo-cururu (*Bufo blombergi*) que vive na Amazônia. Ele tem cerca de 25 centímetros e pode pesar até 2,5 quilos. Venenoso, só ataca se estiver em perigo.

teste

Responda às perguntas e descubra:

VOCÊ FICA VERDE DE RAIVA?

1 **Quando você faz alguma coisa errada, sua reação é:**

- Ficar um tempão com muita raiva de você mesmo.
- Contar para todo o mundo o que aconteceu e dar bastante risada.
- Ficar com raiva, mas logo passa.

2 **Cada vez que seu time perde, você:**

- Joga a raiva longe contando uma piada sobre a derrota.
- Não se abala muito.
- Fecha a cara e não fala com ninguém por um bom tempo.

3 **Se a professora mostra que você errou nas contas de um problema na prova, sua reação é:**

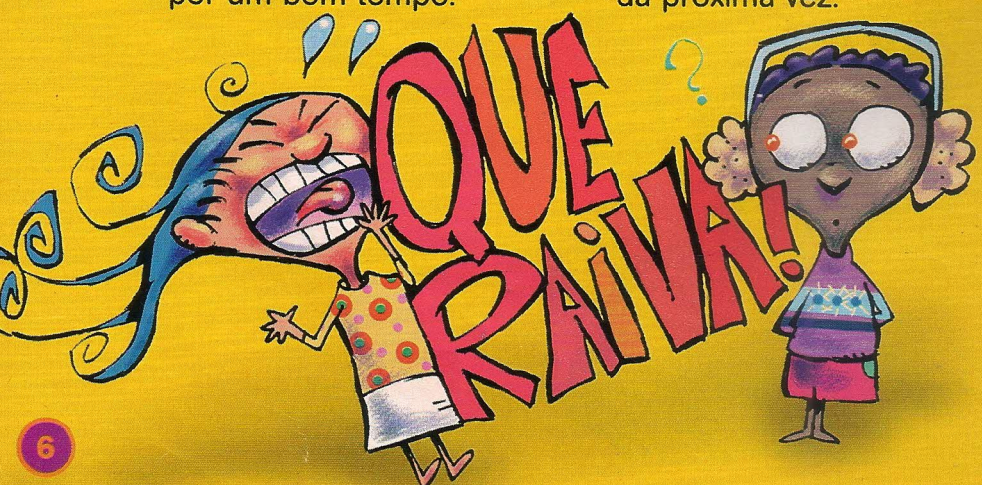
- Esbravejar para valer e derrubar tudo o que está à sua volta
- Ficar com muita raiva. Mas consegue manter o controle.
- Prometer que vai prestar mais atenção da próxima vez.

4 **Um amigo combinou de ir brincar na sua casa e desistiu. O que você faz?**

- Convida logo outro amigo.
- Se fecha no quarto e fica lá emburrado.
- Espera a raiva passar e vai ver TV.

5 **Você está jogando e a torcida está contra, falando coisas que não são legais. Como você reage?**

- Nem ouve. Torcida é assim mesmo.
- Responde no mesmo tom, pois não leva desaforo para casa.
- Tem vontade de descontar, mas se controla.



6 **Quando você e seus amigos estavam saindo para ir ao parque de diversões, o carro do seu pai quebrou e não deu mais para ir. Qual a sua reação?**

- Fica louco de raiva e decide que o melhor é cada um voltar para casa.
- Inventa na hora uma brincadeira legal para vocês se divertirem de outro jeito.
- De má vontade, sugere fazerem outro programa.

7 **Se está tentando fazer a lição de casa e não consegue acertar, você:**

- Dá uns gritos tão altos que todo o mundo se assusta.
- Pára um pouco, vai dar uma volta e recomeça mais calmo.
- Telefona para um amigo e fala das suas dificuldades sem perder o bom humor.

8 **Você está na melhor parte de um jogo e seu videogame pára de funcionar. O que você faz?**

- Desconta sua ira em todos da família.
- Fica com raiva, mas não deixa ela tomar conta de você.
- Arranja logo outra coisa para fazer.

9 **Seus pais foram ao cinema ver um filme legal e não o levaram junto. O que você faz?**

- Inventa um jeito de se divertir sozinho.
- Fica muito bravo e sem falar com eles um tempão.
- Fica meio chateado e explica que gostaria de ter ido junto.

10 **Se um amigo esquece de trazer um brinquedo que prometeu emprestar a você, sua reação é:**

- Ficar irritado e dizer para ele não esquecer de novo.
- Nem ligar, pois sabe que ele é esquecido.
- Ficar bravo achando que ele não merece mais ser seu amigo.

CONFIRA O RESULTADO

Se você marcou mais ◆:
Você é do tipo que não consegue se controlar. Sempre fica verde e explode quando as coisas não saem do jeito que quer. Talvez, antes de estourar e deixar as pessoas à sua volta chateadas, você possa tentar respirar fundo e contar até dez para ver se a raiva passa um pouquinho.

Se você marcou mais ●:
Às vezes você fica roxo e explode, mas isso só acontece em situações muito sérias. Na maior parte do tempo, você se controla e resolve tudo sem deixar a raiva tomar conta. Ou seja, é você quem toma conta dela.

Se você marcou mais ▲:
Você é do tipo que nunca explode. Tenta ver tudo azul, levando as coisas numa boa, mesmo quando dão errado. Só não esqueça que todos temos o direito de botar para fora a nossa raiva de vez em quando, sem exagerar, claro.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

ELE ESTÁ C

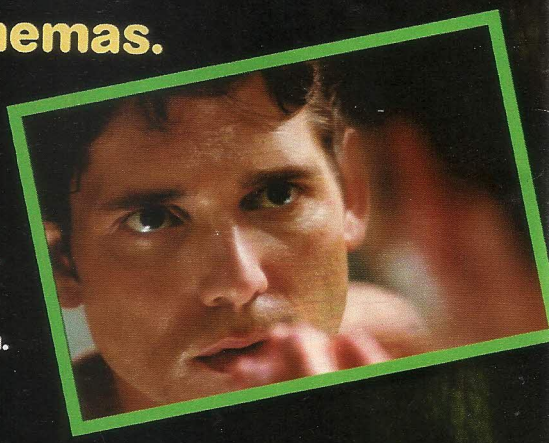
O incrível Hulk vai invadir os cinemas.

Já imaginou se toda vez que você ficasse com muita raiva virasse um monstro verde? Pois é isso o que acontece com o cientista Bruce Banner. Quando fica nervoso, ele se transforma em Hulk, um gigante verde e descontrolado que derruba tudo o que vê pela frente.

O personagem, criado para as histórias em quadrinhos, já fez sucesso na TV e está ainda mais verde e mais forte no filme cheio de ação, aventura e efeitos especiais que estréia no Brasil no dia 27 de junho.

A história começa quando um grupo militar contrata estudantes para trabalhar em um projeto secreto.

Eles devem desenvolver uma célula geneticamente modificada por raios gama. Quem chefia a pesquisa é o estudante Bruce Banner que, por conta de um erro nas experiências, acaba infectado pela tal célula. O efeito é surpreendente e faz com que ele se transforme em Hulk, um gigante muito forte que passa a ser perseguido pelo exército. Claro que isso o deixa ainda mais zangado e esverdeado.



FICHA DO CIENTISTA

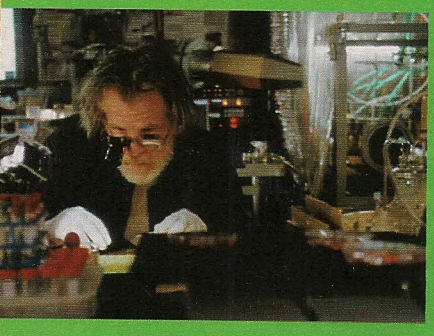
Robert Bruce Banner
Profissão ▸ físico nuclear
Idade ▸ 30 anos
Altura ▸ cerca de 1, 75 metro
Peso ▸ 60 quilos
Cabelos ▸ castanhos
Olhos ▸ castanho-claros
Pele ▸ branca

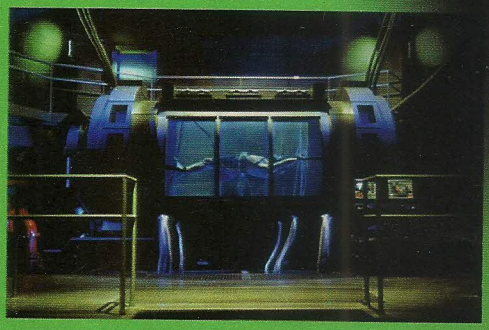
FICHA DA FERA

Hulk
Profissão ▸ monstro
Idade ▸ desconhecida
Altura ▸ mais de 4 metros
Peso ▸ mais de 1 tonelada
Cabelos ▸ verde-escuros
Olhos ▸ verdes
Pele ▸ verde

DE ONDE ELE VEIO?

O monstro verdão nasceu nos quadrinhos em 1962, criado por Stan Lee e Jack Kirby, inventores do Homem-Aranha e do Surfista Prateado. Com o tempo, tornou-se um sucesso nos gibis e também na TV. Agora, além do novo filme, vão ser lançados games verdes para PC e videogame.





HEGANDO

DIVULGAÇÃO

Monstro virtual

A maior novidade do filme é que o novo Hulk foi criado por computador, a partir da filmagem de bonecos e de atores reais. O corpo do monstro ficou maior do que nas histórias em quadrinhos e não há limites para sua força.

As expressões faciais do personagem foram criadas com a mistura de imagens da cara de um gorila com as do rosto do ator que interpreta o cientista. Com isso, Hulk tem ao mesmo tempo cara de humano e de fera. O visual do filme e a história foram inspirados nos quadrinhos, mas a aventura é inédita e não está em nenhum gibi. Quem não tem medo de cara feia vai se divertir.

UM PAND

Se você acha que todo panda é preto e branco e parece um urso, espere até conhecer o panda-vermelho.

CORBIS / STOCK PHOTOS

Fofo e com jeito de bicho de pelúcia, o panda-vermelho vive nas matas da cordilheira do Himalaia. Apesar da aparência meiga, ele não gosta de estranhos. Quando percebe visitantes indesejáveis, se arrepia e libera um líquido que cheira mal, como fazem os gambás.

Valente, ele enfrenta temperaturas que chegam a 25 graus Celsius negativos. O segredo para agüentar esse frio é a sua camada grossa de pêlos macios, que cobre até as patas.

A cauda comprida não serve só para enfeitar. Nos dias mais frios ou chuvosos, funciona como um grande cachecol, que o bicho enrola ao redor do corpo para se proteger.

O panda adora ficar pendurado em árvores. Para isso, tem garras poderosas e um dedo extra nas patas dianteiras, que parece um grande polegar e serve para se agarrar aos troncos. Se for preciso, ele consegue escalar até os bambus, onde encontra seu alimento favorito.

Além disso, tem mandíbulas e dentes fortes, que ajudam na mastigação da planta, que é bem dura. Ele precisa comer bastante para absorver nutrientes e devora até 200 mil folhas de bambu em um dia. Também se alimenta de pequenos frutos, flores e ovos de pássaros.

Na hora de beber água, esse bicho tem um jeitinho bem especial: coloca a pata peluda na água para que fique encharcada e depois lambe todo o líquido.

A DIFERENTE

Ele está em perigo

Apesar do nome, o panda-vermelho não é parente dos pandas-gigantes.

Ele foi descoberto primeiro. Muito tempo depois se encontrou o outro, de pêlo preto e branco. Como os dois vivem na mesma região e comem bambu, os pesquisadores acharam que eram da mesma família, mas hoje se sabe que são espécies bem diferentes.

O panda-vermelho é um bicho raro e pode não ter parentes conhecidos. Ele está ameaçado de extinção por causa da destruição das florestas onde encontra abrigo e comida.

JEAN GALVÃO

FOTO: STAN OSOLINSKI / GETTY IMAGES

PAZ E SOSSEGO ENTRE AS ÁRVORES

Tranqüilo, o panda-vermelho se mexe pouco e passa a maior parte do dia descansando.

Ele gosta de tirar uma soneca no alto das árvores, onde se deita com a barriga apoiada em um galho. Lá em cima, deixa as pernas balançando, na maior moleza. Nos dias mais frios, procura dormir em um lugar ensolarado para ficar quentinho.

Todo esse sossego não tem nada a ver com preguiça. É que o seu principal alimento, o bambu, fornece pouca energia e ele precisa economizar forças.

No final da tarde, o panda-vermelho sai para procurar comida, percorrendo um território que ele marca com urina e com uma substância produzida por glândulas do seu corpo.

Apesar de ser um bicho sossegado, o panda está sempre alerta contra predadores, principalmente quando está no chão. A mata onde ele vive está cheia de predadores como o leopardo das neves, um dos melhores caçadores da região.

Como não é bobo, ao menor sinal de perigo, o panda corre para o alto da árvore mais próxima. E faz isso com a maior rapidez, já que é bastante ágil e sua cauda longa ajuda a manter o equilíbrio na subida.

CORBIS/ STOCK PHOTOS

BYRON JORJORIAN / GETTY IMAGES

BEBÊS FOFINHOS

Em geral, o panda prefere viver sozinho e só procura companhia na época da procriação.

Na hora de cuidar da família, as mães são bem carinhosas. Antes de os filhotes nascerem, a fêmea prepara um ninho bem protegido, forrando um buraco de árvore com folhas e grama para que fique macio.

A gestação dura em torno de 130 dias e podem nascer até quatro filhotes de uma vez. Eles têm o corpo coberto de pêlos bem claros, que aos poucos são substituídos por outros avermelhados. Com três meses, o bebê já está forte para sair do ninho, mas continua agarrado à mãe até completar 1 ano.

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ
(professora do Departamento de Zoologia do Instituto de Biologia da Unicamp).

A ficha do bicho

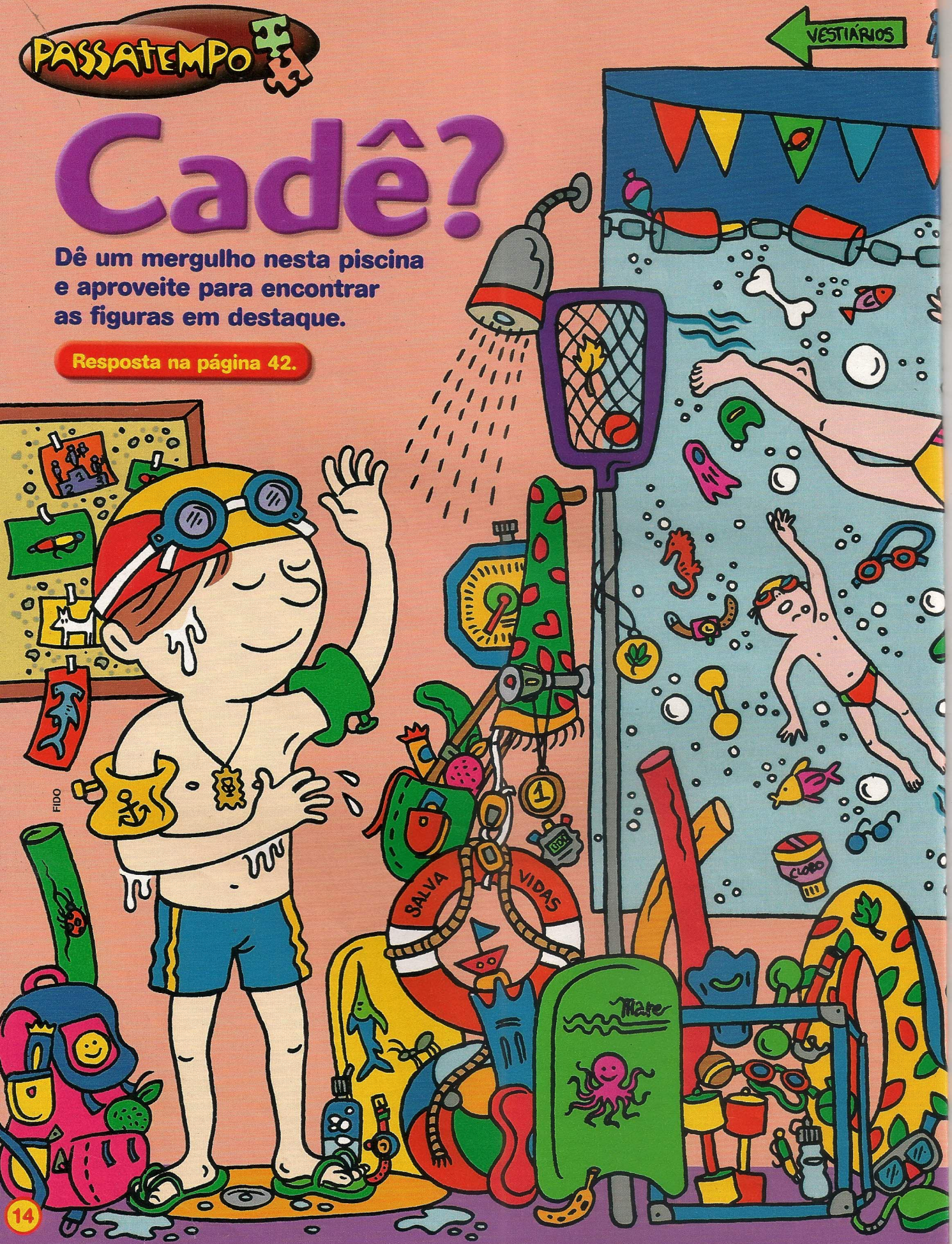
Tamanho ▸ de 51 a 63 centímetros.
Peso ▸ cerca de 5 quilos.
Tempo de vida ▸ até 14 anos.
Alimentação ▸ bambu, frutas, raízes, pequenos animais e até ovos.
Onde vive ▸ no sul da Ásia.

PASSATEMPO

Cadê?

Dê um mergulho nesta piscina e aproveite para encontrar as figuras em destaque.

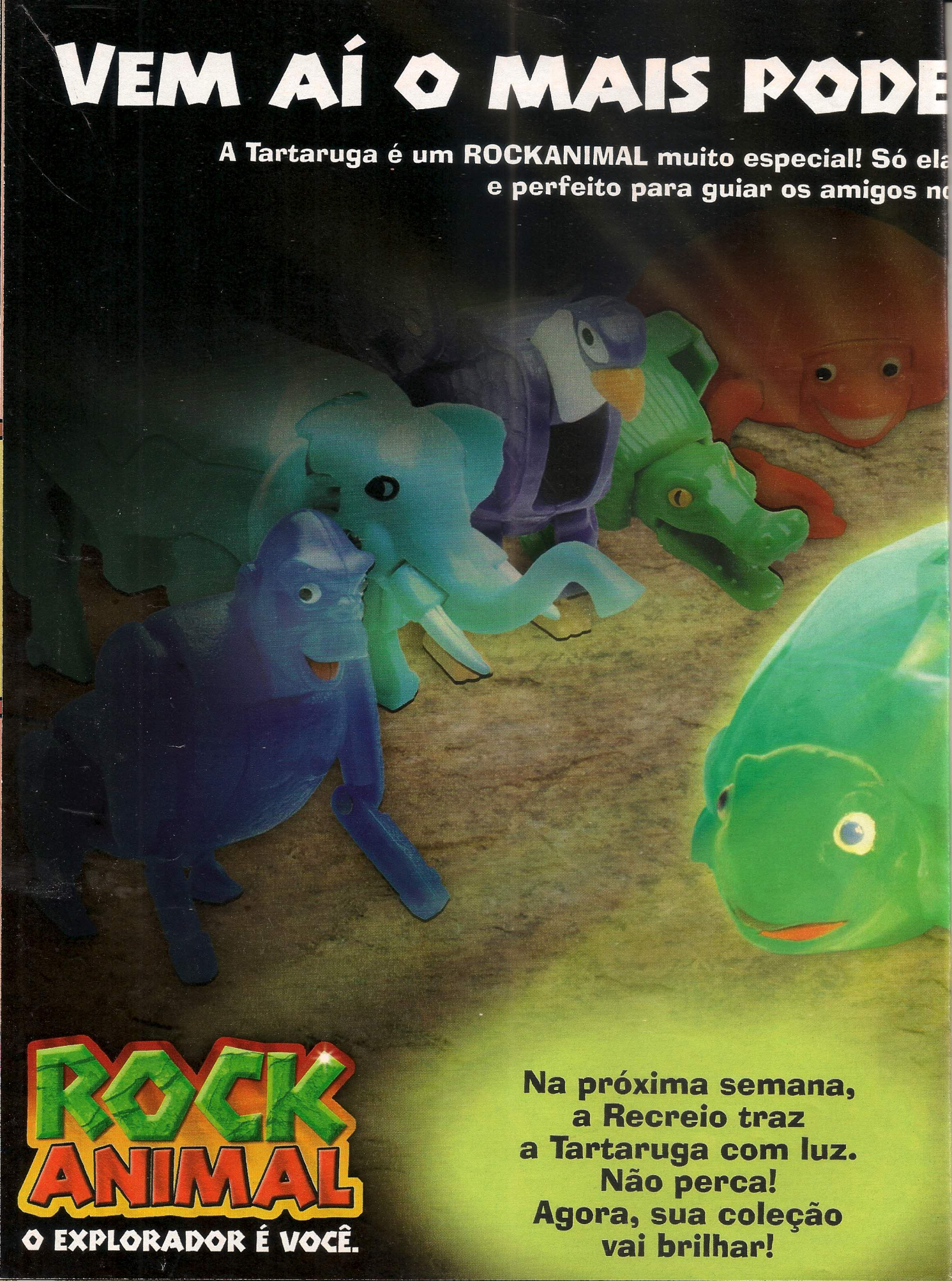
Resposta na página 42.



2000 m.
R E C R

VEM AÍ O MAIS PODE

A Tartaruga é um ROCKANIMAL muito especial! Só ela
e perfeito para guiar os amigos n



ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

**Na próxima semana,
a Recreio traz
a Tartaruga com luz.
Não perca!
Agora, sua coleção
vai brilhar!**

ROSO ROCKANIMAL!

tem o Brilho Fulminante, um poder incrível para defesa escuro. É claro que você vai precisar dela!

Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com cenários ROCKANIMAL.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

WG PROPAGANDA

SANTAS SIMPATIAS

Teste a sua sorte no Dia de São Pedro.

Junho está acabando e com ele as festas juninas. Mas ainda dá tempo de homenagear São Pedro no dia 29. Além de festejar comendo pipoca e dançando quadrilha, muita gente aproveita para fazer simpatias. Se elas funcionam ninguém sabe, mas são bem divertidas. Experimente!

Você quer namorar?

Amarre uma fita no seu travesseiro e, antes de dormir, pergunte a São Pedro se você vai namorar logo. Se a fita aparecer solta no dia seguinte, a resposta é sim: você vai começar um namoro em breve!

Para cisco no olho

Dizem que não tem cisco que resista a esta simpatia. Passe um lencinho branco no olho enquanto recita:

Corre, corre, cavaleiro,
Vai à casa de São Pedro,
Vai dizer a Santa Luzia
Que me mande
seu lencinho
Pra tirar um cisquinho
Do meu olhinho!

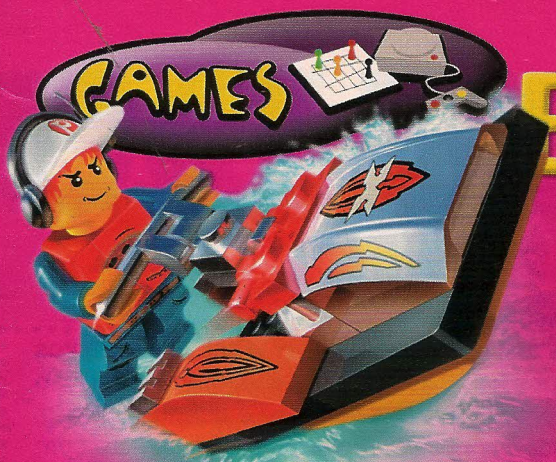
Quem será o seu amor?

No dia de São Pedro, coloque a chave da sua casa debaixo do seu travesseiro. A primeira pessoa que aparecer no seu sonho será o amor da sua vida. Ah, não se esqueça de pôr a chave de volta no lugar quando acordar.

Vem chuva por aí!

Coloque um pouco de sal grosso em um prato branco e ponha em um lugar alto fora de casa. Peça a São Pedro que traga chuva e vá dormir. Confira no dia seguinte o que aconteceu. Mas não exagere no pedido ou pode acontecer um dilúvio!

ILUSTRAÇÃO: CRIS EICH & JEAN CLAUDE



BRINCANDO DE CINEMA

Você pode ser um dublê de filmes de aventura no novo jogo da Lego para computadores.

Fale com o policial para acessar o teste de pilotagem e tirar a carteira de motorista.

Antes de esgotar o tempo, bata na traseira do carro indicado para ter os direitos do filme.

No minigame dos blocos, empurre as peças nas cores correspondentes.

DIVULGAÇÃO

Quem gosta de aventuras radicais vai se divertir com o jogo **Lego Island Xtreme Stunts**. Nele você controla Pepper, um dublê que precisa vencer obstáculos durante as gravações de um filme de ação.

Cada fase do game é uma cena do filme, no qual Pepper participa de corridas de carros e lanchas, pilota motos e aviões e faz manobras de skate.

Além dos desafios da profissão de dublê, você vai ter de encarar um inimigo: o perverso Brickster. Ele acha que é o melhor dublê da ilha e morre de ciúmes de Pepper, por isso faz de tudo para atrapalhar seu trabalho.

Mas você não fica só nas gravações durante o game. Fale com os moradores do lugar e alguns até o convidarão a realizar tarefas secretas. Completando essas missões você ganha objetos colecionáveis, cartões, fotos e peças de Lego, que podem ser usadas para construir coisas.

Fique esperto também para receber as licenças necessárias para dirigir os veículos disponíveis no jogo. Afinal você merece passear de jet-ski e esfriar a cabeça sobrevoando a ilha em um avião moderno.

Configuração mínima:
PC Pentium 3 450 MHz ou AMD Athlon equivalente, Windows XP/ME/98, 64 MB RAM (128 MB para Windows XP/ME).

CIÊNCIA

BRRR! QU

Descubra o que acontece com seu corpo quando faz frio.

O inverno já chegou e, com ele, aquele friozinho. Para encarar essas temperaturas mais baixas desta época do ano, nosso corpo tem truques especiais. Mesmo que lá fora esteja um gelo, o organismo precisa estar aquecido para funcionar. Por isso, sensores localizados na pele enviam sinais ao cérebro, que toma providências para manter o calor. Veja como nosso corpo se protege.

ATCHIM!

Algumas doenças, como gripe e resfriado, são mais comuns no inverno por dois motivos. Primeiro porque os cílios que temos na garganta, que ajudam a impedir a entrada de microorganismos e sujeira, se movimentam menos. Assim, não são tão eficientes. Segundo porque passamos mais tempo em lugares fechados nessa época, o que facilita a transmissão de doenças entre as pessoas.

SERÁ UM DRAGÃO?

O ar que soltamos durante a respiração é quente e úmido. Em contato com um ambiente exterior gelado, ele esfria e as gotículas de água contidas nele acabam formando aquela fumacinha que sai da nossa boca nos dias mais frios.

CAIU NO SONO?

Sabe aquela moleza que quase não nos deixa sair da cama em uma manhã gelada? Além de um pouco de preguiça (que às vezes ataca também no verão, no outono e na primavera), o frio pode ser o culpado por essa vontade irresistível de tirar mais uma soneca. É que no inverno o organismo precisa de mais energia para se aquecer, e dormir é uma forma de economizar energia.

TREME-TREME

Quando percebe que o organismo está perdendo calor, o cérebro manda os músculos chacoalharem e aí começa uma tremedeira que faz até os dentes baterem. Isso movimenta o corpo e produz o calor necessário para manter a temperatura interna em torno de 37 graus, ideal para que o organismo funcione bem.

E GELADEIRA!

É DE ARREPIAR!

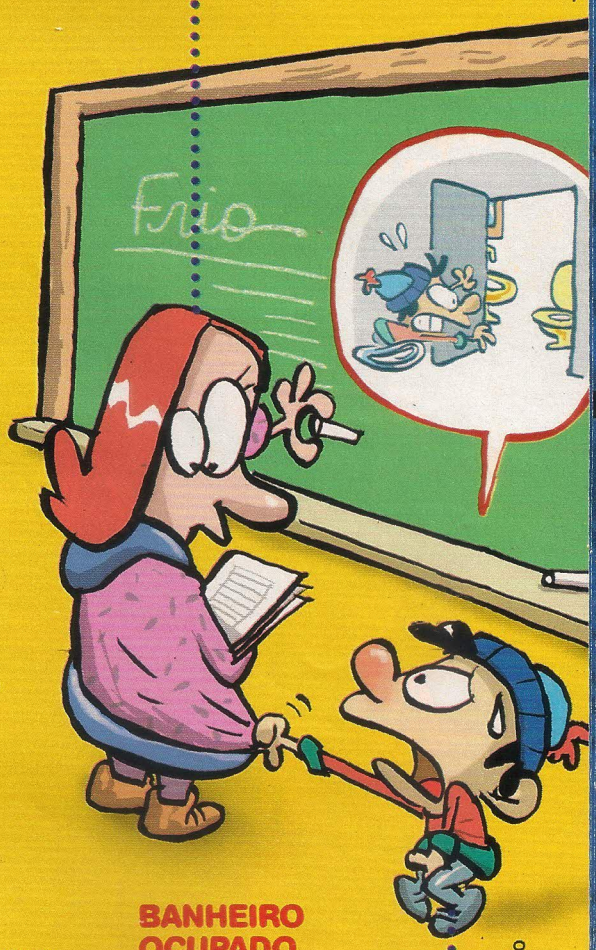
Já reparou que sua pele fica com os pêlos arrepiados e cheia de bolinhas quando você sente frio? Isso acontece porque pequenos músculos se encolhem ao redor das raízes dos pêlos, deixando-os em pé. Assim, eles mantêm uma camada de ar quente junto ao corpo. Na verdade, esse truque funciona melhor em mamíferos mais peludos que os seres humanos.

NARIZ MAQUIADO

O ar não chega gelado aos pulmões porque passa pelo nariz, onde há muitos vasos sanguíneos. Quanto mais frio, mais sangue quentinho é enviado à região para aquecer o ar que respiramos. Por isso, quando estamos em um lugar muito frio, o nariz fica mais vermelho.

TOQUE GELADO

Quando faz muito frio, os vasos sanguíneos das extremidades e da superfície do corpo se contraem. Resultado: mãos e pés gelados e pele pálida. Se você não se agasalhar, eles podem até ficar roxos!



CONSULTORIA:
LUIZ EUGÊNIO MELLO (professor do Departamento de Fisiologia da Unifesp), PAULO VELHO (professor de Dermatologia da Unicamp) e EDSON LIBERTI (anatomista do ICB – USP).

FRIO DE RACHAR

No inverno, a pele fica mais seca e, às vezes, os lábios chegam a rachar. Isso porque as glândulas que produzem a gordura que cobre e protege a pele trabalham mais no calor. A umidade da pele também diminui porque transpiramos menos e o ar fica mais seco na época do frio.

AI, QUE FOME!

Para repor a energia usada para aquecer o organismo, sentimos vontade de comer alimentos calóricos, como chocolate. Sopas e outras comidas quentinhas também viram uma tentação, já que esquentam o corpo quando ingeridas.

BANHEIRO OCUPADO

É normal fazer mais xixi no inverno porque transpiramos menos nos dias frios, pois não há necessidade de refrescar o corpo. Assim, sobra mais líquido para ser eliminado na forma de urina.

JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o Teseu a pegar o diamante cor-de-rosa e chegar ao barco. Essa missão não é nada simples. Sem passar duas vezes pelo mesmo lugar, ele tem de:

- **pegar uma chave para abrir cada portão.**
- **conseguir a espada para derrotar o Minotauro.**
- **capturar o tridente para derrotar a serpente.**

Resposta na página 42.

SANDER

www.recreionline.com.br

PANDA-GIGANTE E PANDA-VERMELHO

Saiba as diferenças entre os dois e brinque com eles no jogo dos sete erros.

CLUBE RECREIO

Cadastre-se e receba o TÁ NA RECREIO, um boletim com novidades sobre o site e a revista. Divirta-se com os jogos exclusivos para usuários cadastrados.

ROCK ANIMAL

Veja a transformação do Guardião de Grafita.

MÃO NA MASSA

A turma toda vai aparecer para provar esta gostosura.

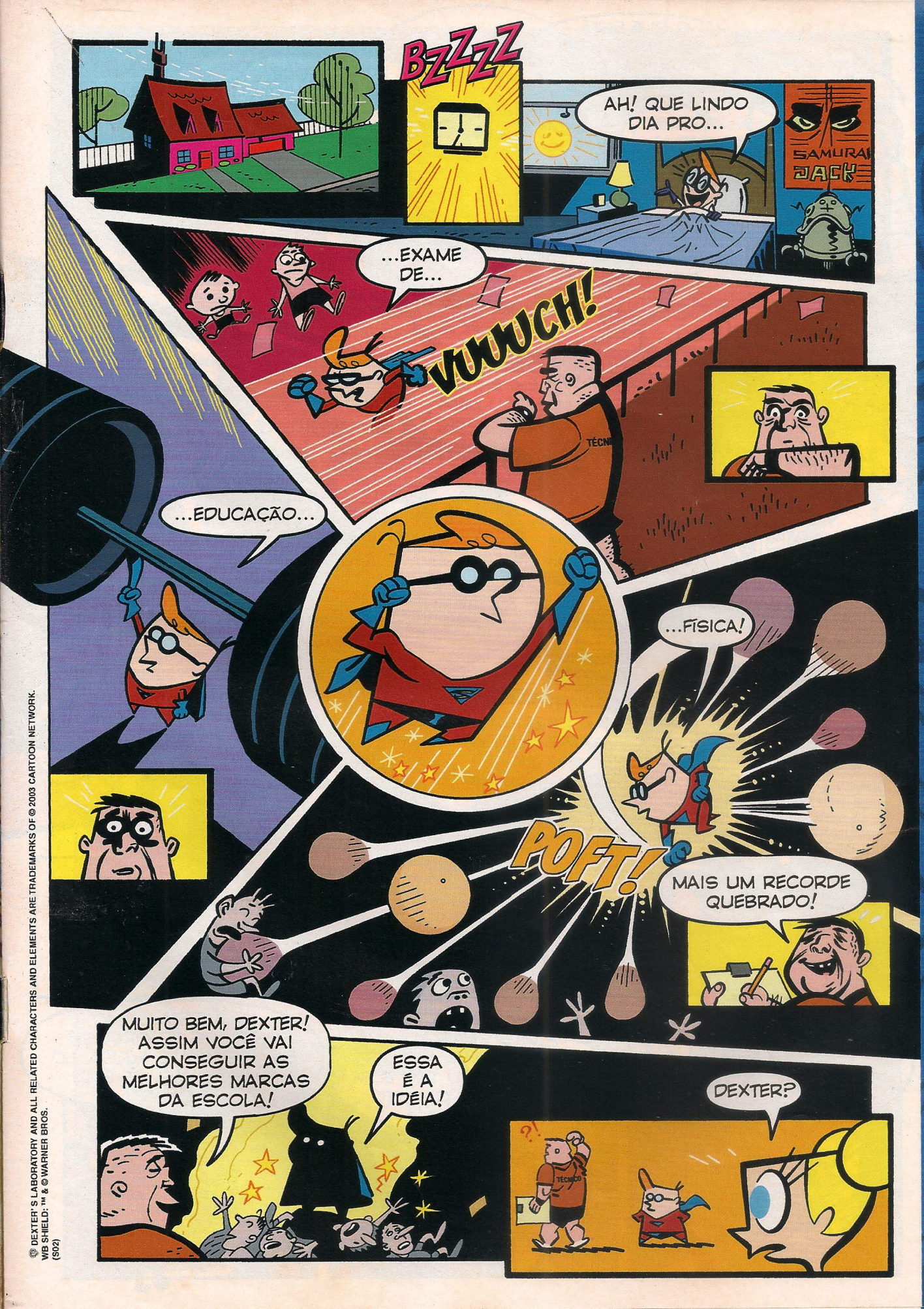
Bom-bocado FESTEIRO

Você vai precisar de:

- 4 **ovos**
- 1 garrafa de **leite de coco** pequena
- 1 1/2 xícara (chá) de **açúcar**
- 3 colheres (sopa) de **margarina líquida**
- 6 xícaras (chá) de **leite**
- 3 xícaras (chá) de **farinha de trigo**
- **margarina** para untar
- 3 colheres (sopa) de **mel**
- 3 colheres (sopa) de **coco ralado**

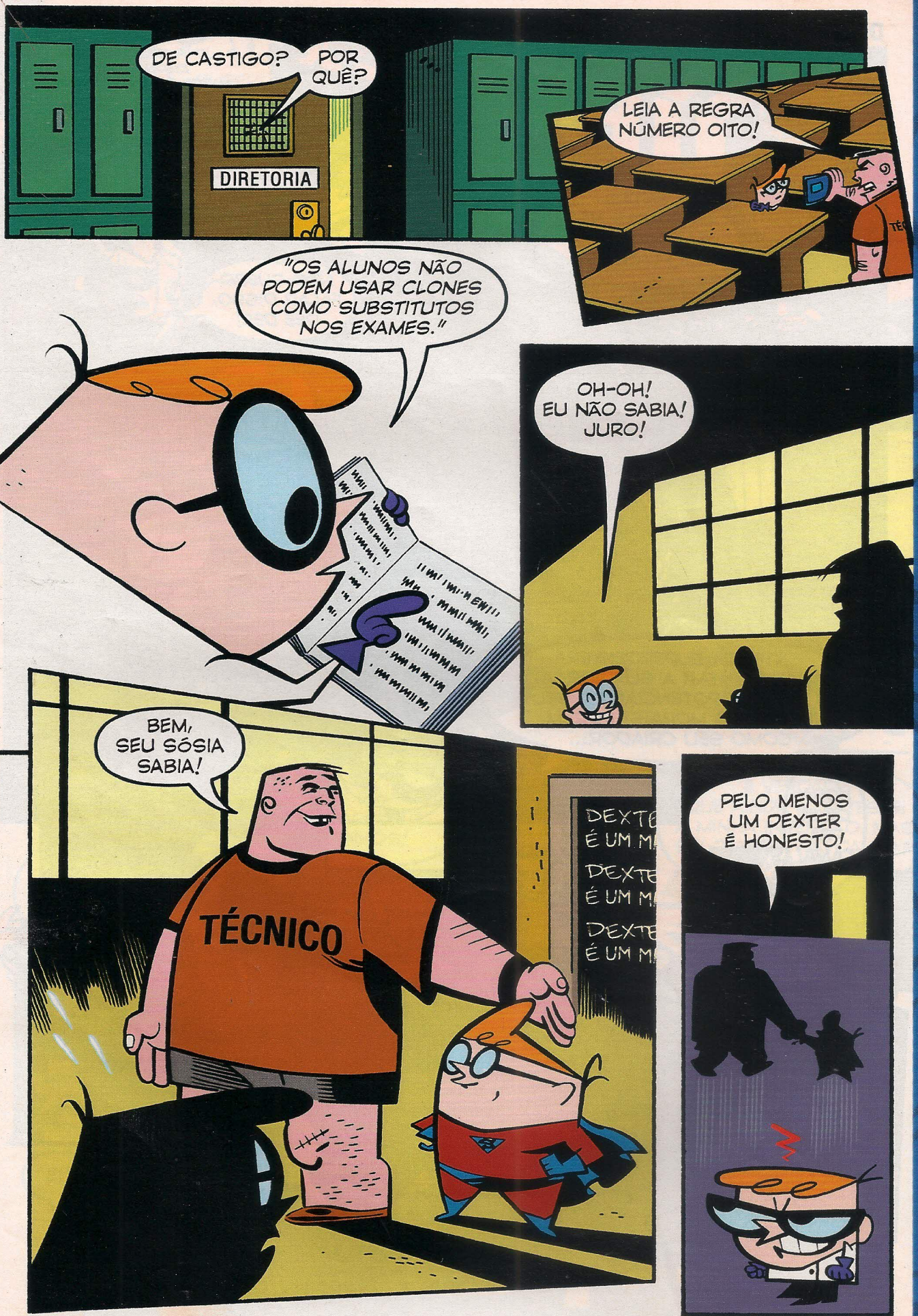
1. Com a ajuda de um adulto bata no liquidificador os ovos, o leite de coco, o açúcar, a margarina líquida, a farinha e 3 xícaras de leite.
2. Coloque a mistura em uma tigela e junte o restante do leite.
3. Despeje tudo em uma fôrma para microondas untada com margarina. Leve ao microondas por 15 minutos em potência alta.
4. Deixe no forno desligado por 10 minutos. Desenforme, espalhe o mel por cima e polvilhe com o coco.

FOTO: LEO FELTRAN/ ILUSTRAÇÃO: BIFY



© DEXTER'S LABORATORY AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

O QUE ESTÁ HAVENDO? E DE ONDE VEM ESSA CAPA?
VOCÊ PERGUNTOU PRA PESSOA ERRADA!
QUER FALAR COMIGO, DEE DEE?
OU COMIGO?
?!?!
EH, EH! MANDOU BEM, SUPERDEXTER!
SUPERDEXTER?
SIM, MEU CLONE! SEUS SUPERPODERES ME FIZERAM PASSAR NO EXAME!
E O CARA JOGA XADREZ COMO NINGUÉM!
VAMOS, DEXTER!
BATER MAIS RECORDES?
TÉCNICO
A GENTE NÃO SE DAVA BEM... ATÉ HOJE! PUDERA, EU SOU UM CIENTISTA, ENQUANTO VOCÊ SE DEDICA AO ATLETISMO!
EU NUNCA FUI FÃ DAS SUAS AULAS! MAS VOCÊ DEVE ADMITIR QUE AGORA SOU TÃO BOM EM GINÁSTICA QUANTO EM ÁLGEBRA!
NÃO SERÁ ÓTIMO UNIRMOS ESFORÇOS? EU POSSO ATÉ AJUDÁ-LO A LECIONAR, SE FOR O CASO!

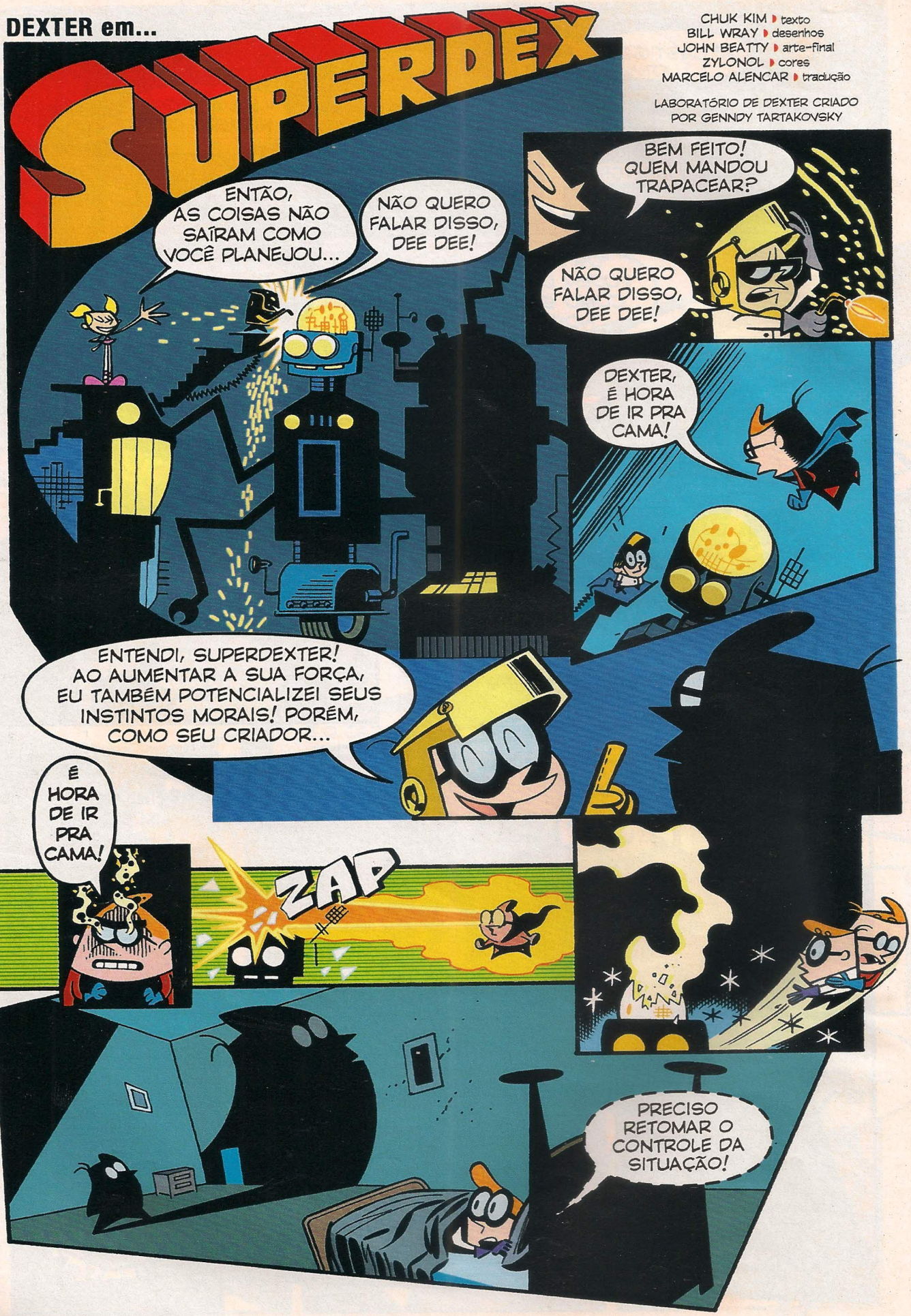

DE CASTIGO?
POR QUÊ?
DIRETORIA
LEIA A REGRA NÚMERO OITO!
"OS ALUNOS NÃO PODEM USAR CLONES COMO SUBSTITUTOS NOS EXAMES."
OH-OH! EU NÃO SABIA! JURO!
BEM, SEU SÓSIA SABIA!
TÉCNICO
PELO MENOS UM DEXTER É HONESTO!

DEXTER em...

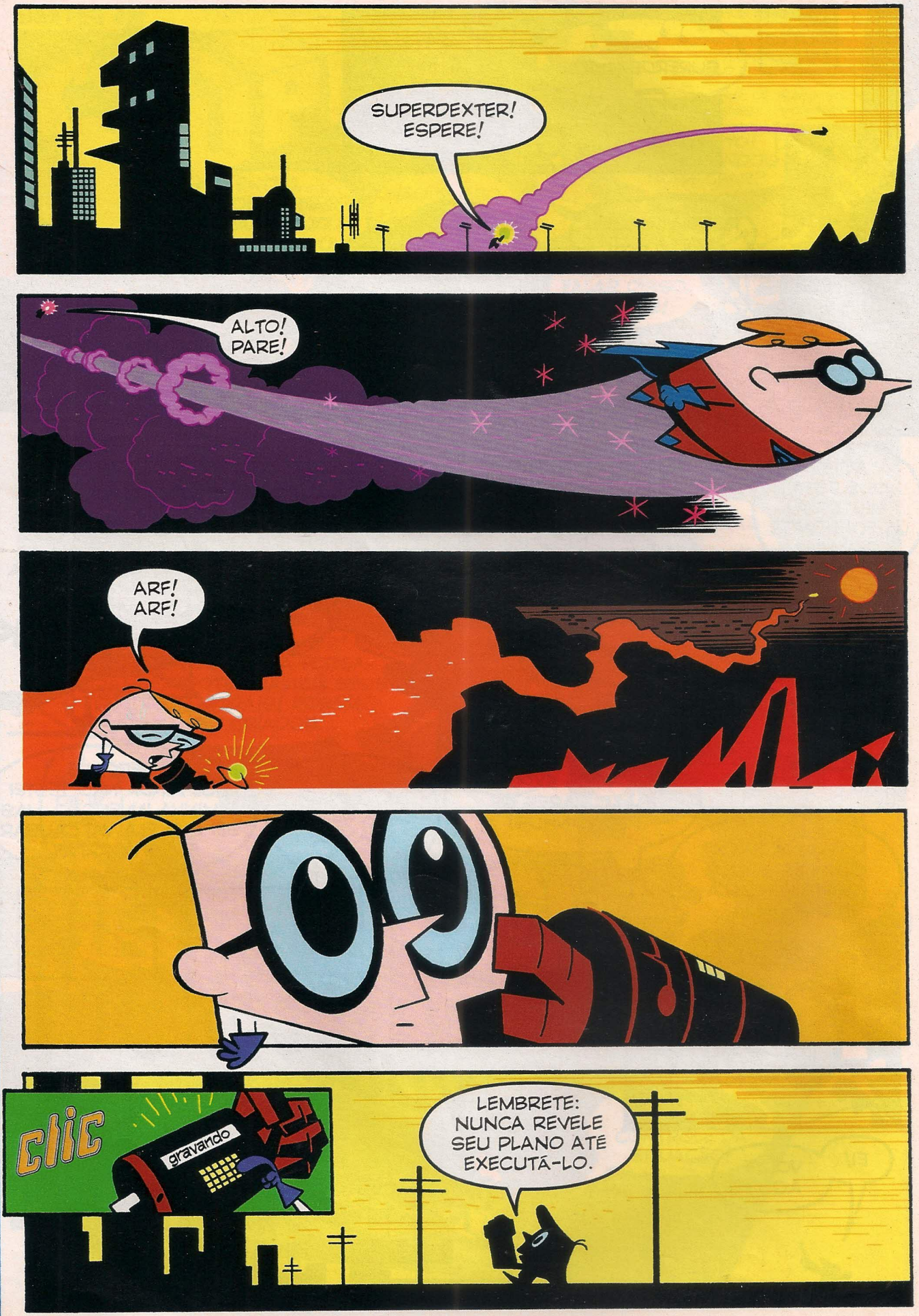
SUPERDEX

CHUK KIM ▸ texto
BILL WRAY ▸ desenhos
JOHN BEATTY ▸ arte-final
ZYLONOL ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução

LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENNDY TARTAKOVSKY



NO OUTRO DIA...
PST! SUPERDEXTER...
PODE VIR AQUI, POR FAVOR?
ACHO QUE ESTA HISTÓRIA JÁ FOI LONGE DEMAIS!
VOU DESTRUIR VOCÊ COM MEU INVENTO MAIS RECENTE...
...O ANTI-SUPERDEXTER!
...PRA VOCÊ EXPLODIR EM MILHARES DE PEDACINHOS!
VOCÊ NÃO TEM A MENOR CHANCE!
É VERDADE QUE AINDA NÃO TESTEI A MINHA INVENÇÃO, MAS SEI QUE ELA VAI CAUSAR ALGO HORRÍVEL!
BASTA UM SIMPLES TOQUE DESTA SINGELA SUBSTÂNCIA...
VUUUCH
EI! VOLTE AQUI!

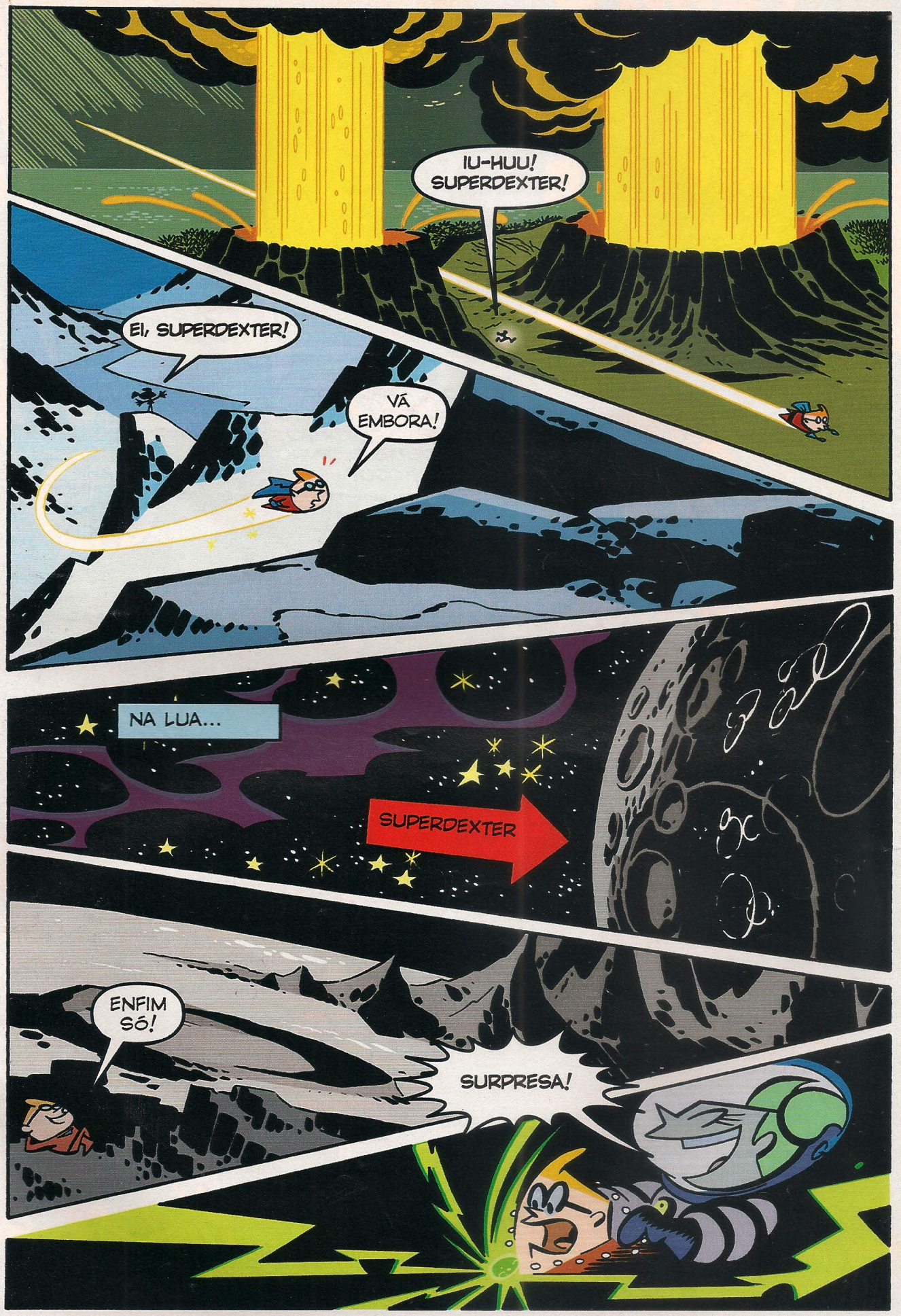

SUPERDEXTER! ESPERE!
ALTO! PARE!
ARF! ARF!
clic
gravando
LEMBRETE: NUNCA REVELE SEU PLANO ATÉ EXECUTÁ-LO.

QUANDO EU CHEGAR PERTO DO SUPERDEXTER...
VIVA O SUPERDEXTER!
...VOU TOCÁ-LO COM O ANTI-SUPERDEXTER QUE ESCONDI NA CHUPETA!
ELE VAI BEIJAR SEU BEBÊ!
ANDA LOGO!
CADÊ A PONTA DESTE DEGRAU IDIOTA?
ACHO QUE ESTOU...
...QUASE...
...LÁÁÁ!
BÓING
BUÁÁÁÁÁÁÁÁ!

ZIP!
UAU! VEJAM!
SUPERDEXTER SALVOU O PESTINHA!
PRONTO, NENÊ!
CHUAC
UNHEEEEEEEE!

PROCESSANDO: ANÁLISE DO ANTI-SUPERDEXTER
DROGA!
NÃO CONSIGO ME APROXIMAR DAQUELE SUPERCRETINO!
COMPUTADOR, EU PRECISO PENSAR!
OOOI, DEXTER!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?
ME DEIXA EM PAZ, DEE DEE! POR QUE VOCÊ NÃO SAI DO MEU PÉ?
HUM...
ESTOU PREOCUPADO! O SUPERDEXTER ESQUECEU A PEDRA DA SORTE DELE! E EU NÃO SEI ONDE ACHÁ-LO!
VAPT
DEXTER...
QUIETO, COMPUTADOR!
QUERO CURTIR O MOMENTO!

CRUNCH
OLHA O QUE EU TROUXE, SUPERDEXTER!
HEIN?
VOU LEVAR PRA VOCÊ!
É O SEU AMULETO! ESTÁ FELIZ?
SAI FORA, DEE DEE!
ZAP
ZUM
ZIP
ME DEIXA EM PAZ!


IU-HUU! SUPERDEXTER!
EI, SUPERDEXTER!
VÁ EMBORA!
NA LUA...
SUPERDEXTER
ENFIM SÓ!
SURPRESA!

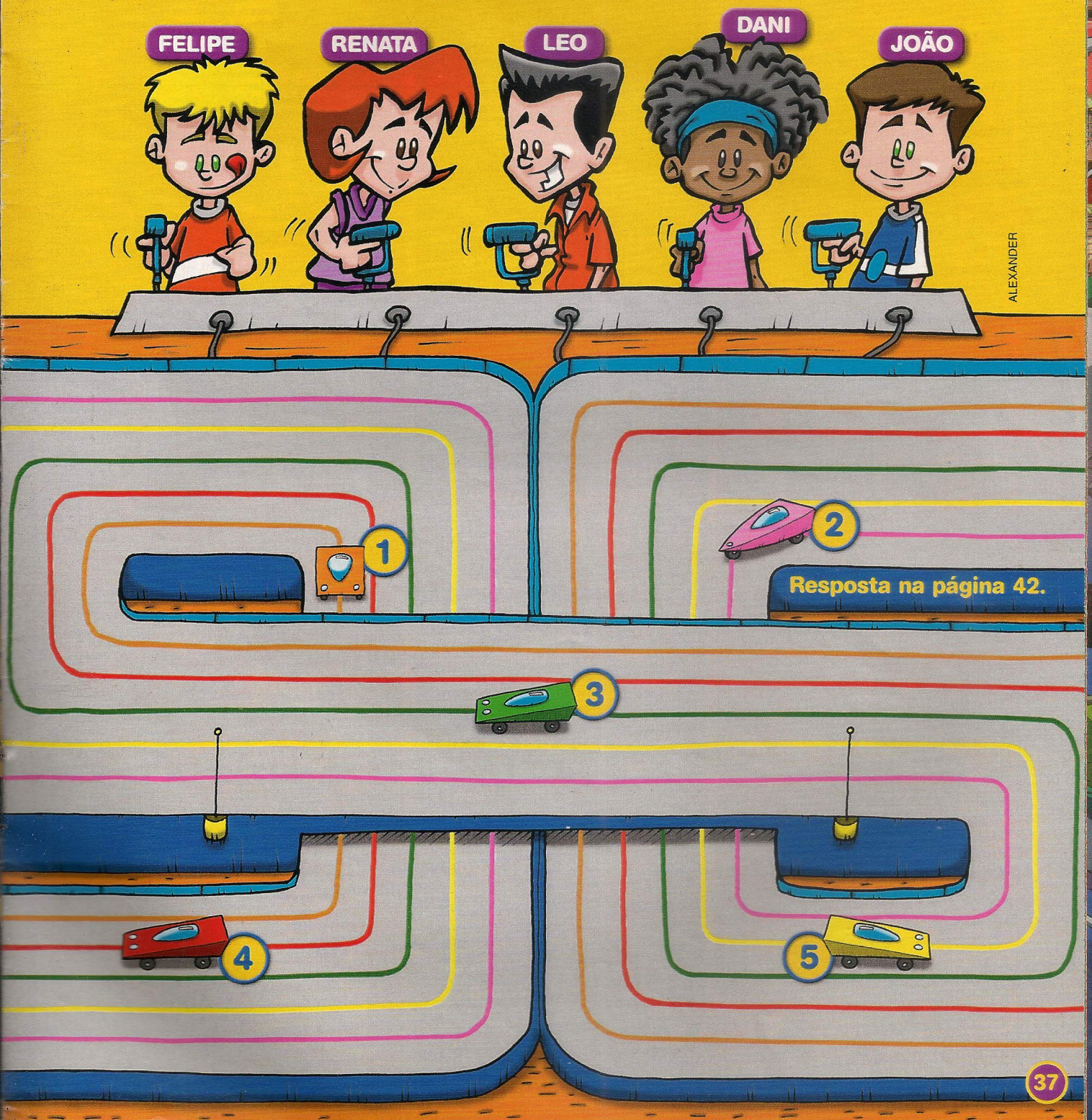
CABRUM
LIVRE, AFINAL!
DEXTER!
EXAMINEI O ANTI-SUPERDEXTER! SEU USO PODE NÃO SURTIR O EFEITO DESEJADO...
ORA, O QUE PODE SER PIOR DO QUE TER AQUELE SUJEITO CERTINHO POR PERTO O TEMPO TODO?
AH, QUE LINDO DIA PRA CIÊNCIA!
OI, DEXTER! EU VOU FICAR AQUI PRA SEMPRE!
BUÁÁÁÁÁ!!
FIM

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra qual é o carro de cada piloto.

- O carro de Renata é o único de modelo diferente.
- O de Leo está na pista ao lado da de Felipe.
- O carro de João está entre as pistas de Dani e de Leo.
- O de Felipe está na pista mais distante da pista de Renata.



Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

A mulher do Hulk pediu divórcio e, quando foi falar com o juiz, ele perguntou:
— Senhora, por que uma decisão tão radical?
E ela respondeu:
— Meritíssimo, quero um marido mais maduro!
Rebeca Sanches
Por e-mail

O que tem os pés compridos e o rastro redondo?
O compasso.
Eduardo de Freitas, 9 anos
Brasília – DF

O que fica maduro, mas não cai do pé?
O calo.
Rayssa D. Barros, 11 anos
Valparaíso de Goiás – GO

São duas irmãs gêmeas. Uma corre atrás da outra, mas nunca se encostam. Quem são?
As rodas da moto.
Leonardo, 6 anos
João Pessoa – PB

O que o ímã disse para a geladeira?
Não sei por que você me atrai tanto...
Cristina D. e Castro, 11 anos
Teresina – PI

Você sabe por que o búfalo tem esse nome?
Os animais estavam brincando na floresta. Quem falasse primeiro perderia. O tempo passou e um deles fez: buuu... E todos gritaram: falou...
Então esse bicho ficou conhecido como "bu-falou"... (búfalo)
Jônatas L. Chimendes, 8 anos
Sumaré – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lidia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaborou nesta edição: Eduardo Perácio (revisão) e Nelson Alves Jr. (Games)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 7, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4932/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 172, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.anergrafica.br

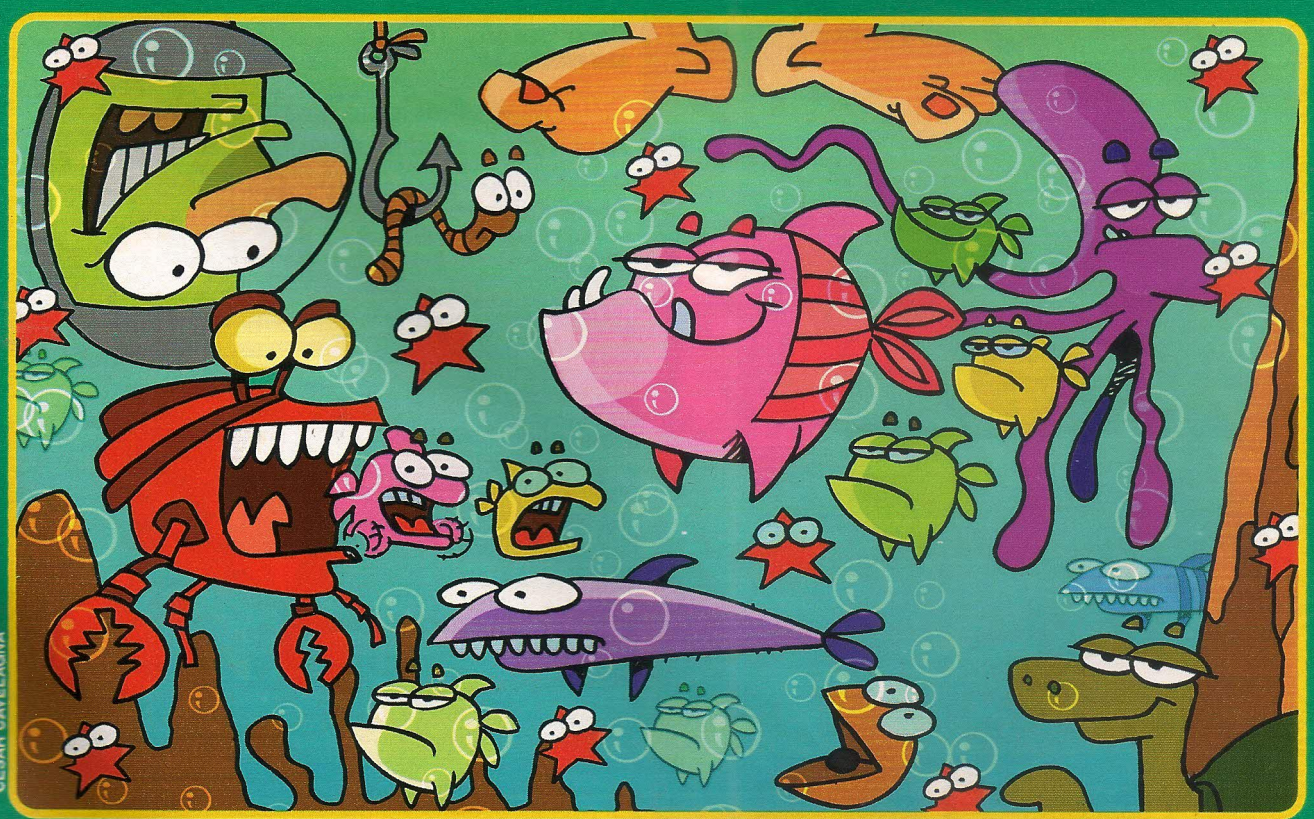
Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



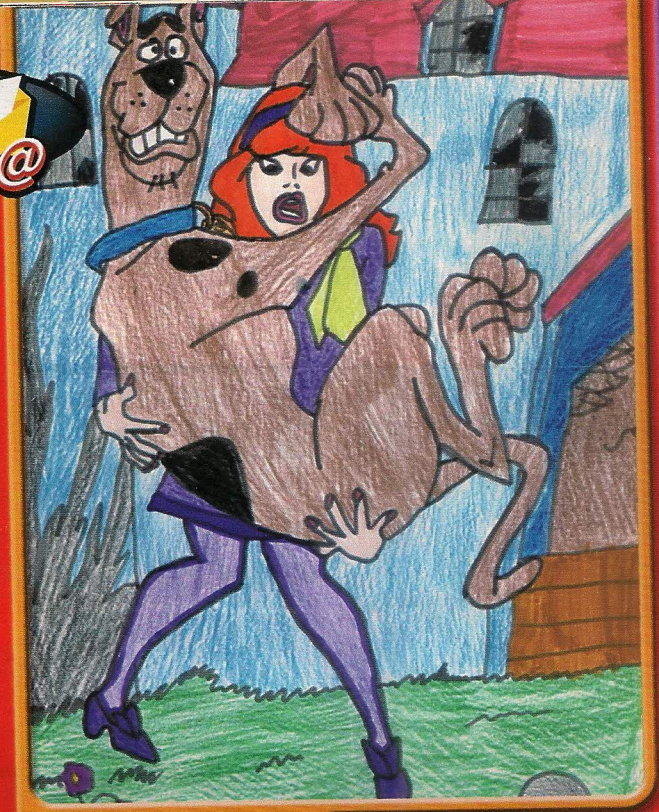
CÉSAR CAVELAGNA

CORREIO @

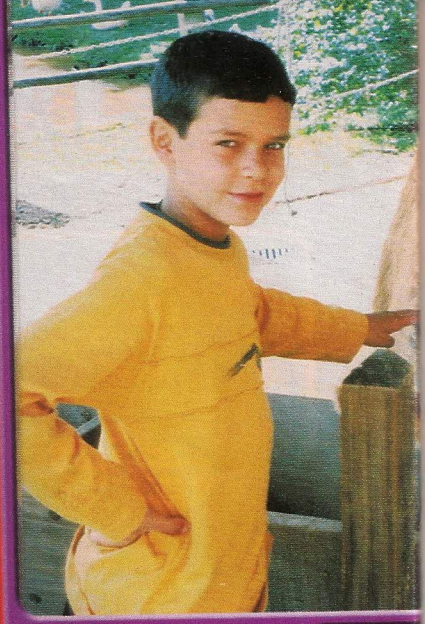
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Fã do Scooby, a Ana Carolina da Silva mandou este desenho.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP



Este é o Caíque de Andrade, de 9 anos, que curte passear na fazenda.
SÃO PAULO – SP

O que mais gosto na revista são *Piadinhas* e *Curiosidades*!
DEUSCRISTONE PINHEIRO
SENADOR POMPEU – CE

Pedro Eto Medeiros, de 9 anos desenou o turma ROCKANIMAL.
SÃO PAULO – SP

Adorei a matéria sobre cães. Quero saber mais sobre o sharpei.
JULIANA SAES
GASPAR – SC

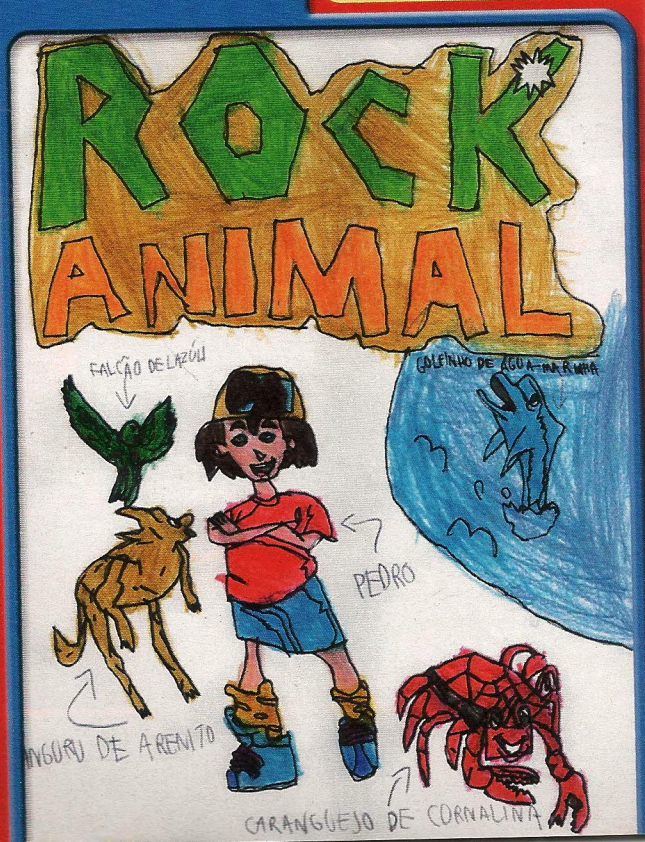
Nova mensagem

Enviar

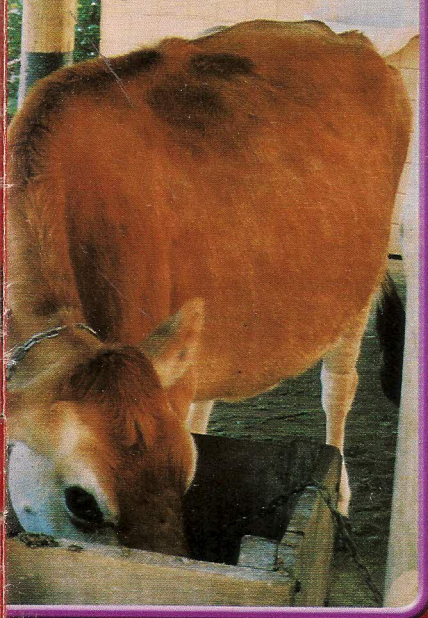
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, RECREIO!
A revista é d+! Eu gostaria que vocês fizessem matérias sobre outros países, como aquela do Egito.
Caio Stagni, 10 anos
SÃO PAULO – SP

Olá, galera! Mostrem diversas profissões. Assim vocês ajudam a gente a escolher o que vamos fazer no futuro.
Álida Oliveira Malaman, 09 anos
PORTO FERREIRA – SP



A Isabelle Eler tem 7 anos e adora bichos, por isso ela curte os ROCKANIMAL.
CURITIBA – PR

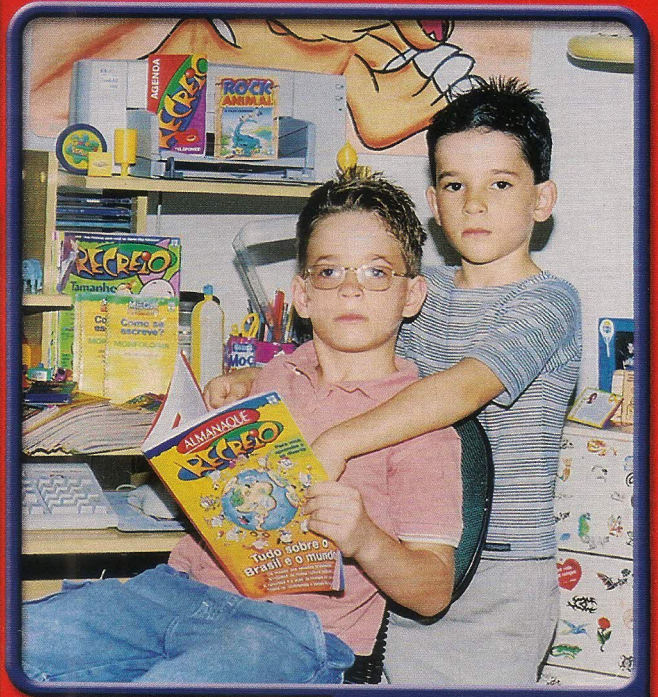


A Yolanda Mares, de 8 anos, mandou este desenho caprichado.

BELO HORIZONTE – MG

O Diego Pereira desenhou a turma do Mickey.

CONCHAS – SP



Os irmãos Joy e José Will curtiram o Almanaque RECREIO.

ARAPIRACA – AL

Estas são as amigas Beatriz, Bruna e Renata prontas para a festa à fantasia.

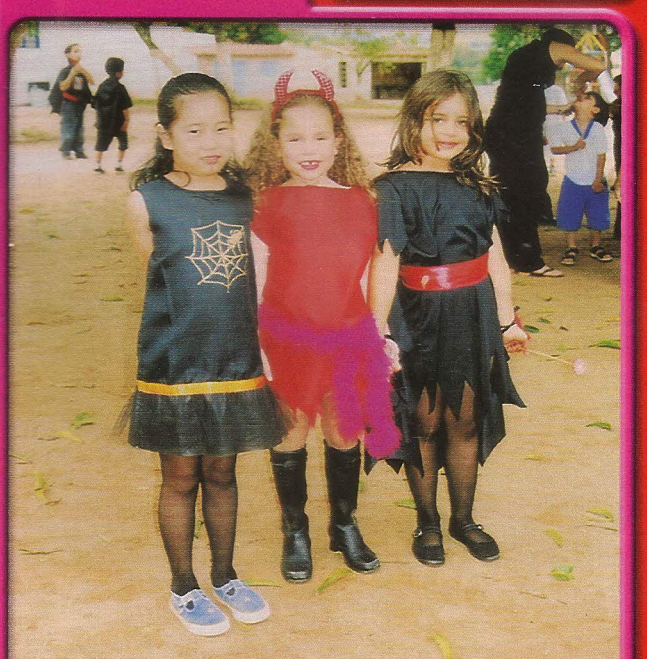
SOROCABA – SP

O Humberto Franco, de 11 anos, mandou um desenho do Ênio.

FORTALEZA – CE

Quero sugerir uma seção com dicas para quem quer aprender a tocar instrumentos musicais. Pode ser algo como um curso rápido. O primeiro poderia ser de violão.

PAULO ALMEIDA BARBOSA
NOVA ITAPARICA – ES



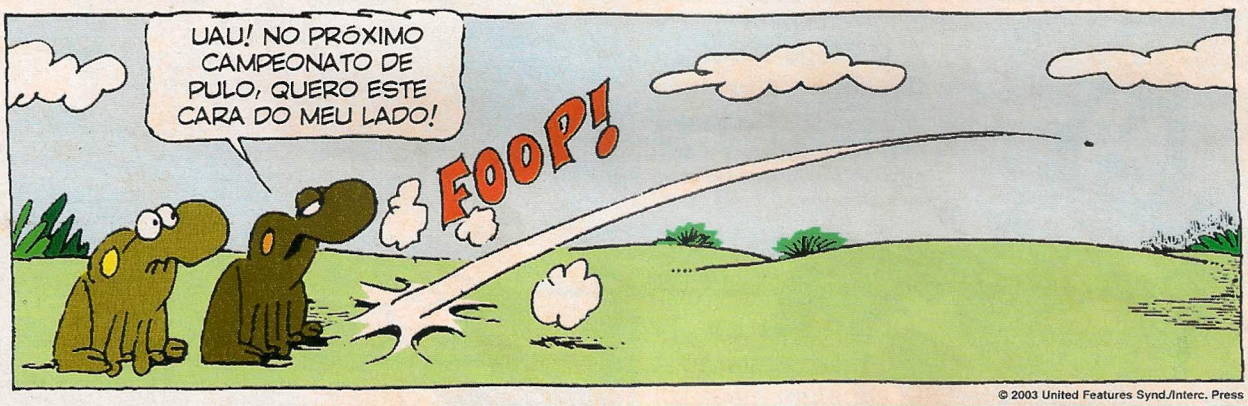
tirinhas!

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Bichos



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

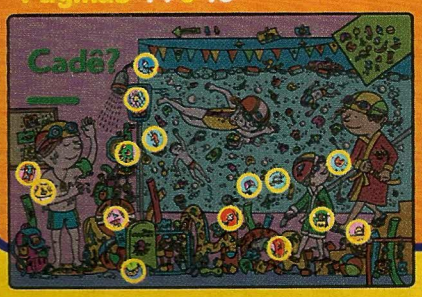
Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

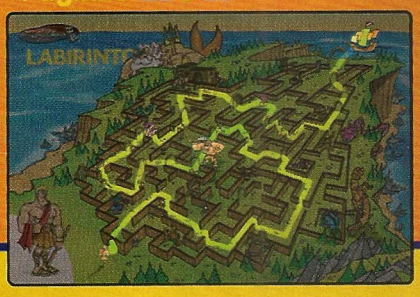
por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 14 e 15



Páginas 22 e 23



OPS!

No Teste da edição 169 a resposta certa da primeira pergunta é a letra C. Ou seja, o gafanhoto pula 20 vezes a sua altura.

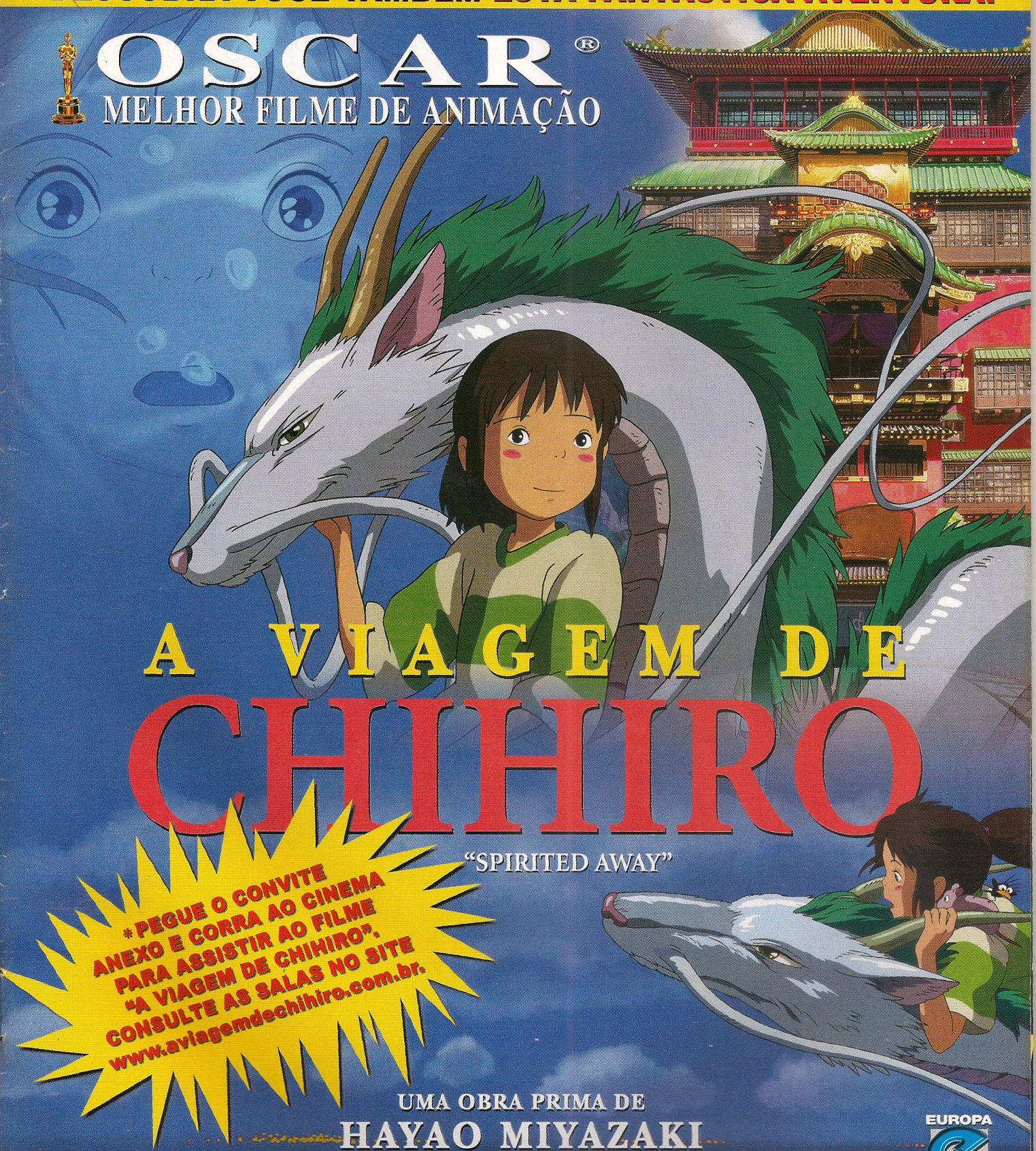
Página 37

1 ◗ Felipe
2 ◗ Renata
3 ◗ João
4 ◗ Leo
5 ◗ Dani

Página 39

DESCUBRA VOCÊ TAMBÉM ESTA FANTÁSTICA AVENTURA!

OSCAR®
MELHOR FILME DE ANIMAÇÃO



A VIAGEM DE CHIHIRO

"SPIRITED AWAY"

*PEGUE O CONVITE ANEXO E CORRA AO CINEMA PARA ASSISTIR AO FILME "A VIAGEM DE CHIHIRO". CONSULTE AS SALAS NO SITE www.aviagemdechihiro.com.br.

UMA OBRA PRIMA DE
HAYAO MIYAZAKI

m.a. Marcondes

*O convite dá direito a um ingresso grátis na compra de outro. Válido em qualquer cinema em que o filme estiver sendo exibido e em qualquer sessão. SUJEITO À LOTAÇÃO DA SALA.

EUROPA FILMES

PRÉ-ESTRÉIAS A PARTIR DE 19 DE JUNHO NOS CINEMAS

www.europafilmes.com.br www.aviagemdechihiro.com.br

Kellogg's®

Leo Burnett

Sucrilhos® Kellogg's®.
Desperte o tigre em você.

www.sucrilhos.com.br

Sucrilhos® Kellogg's® é energia para vencer nos esportes, nas brincadeiras e na escola. Só Sucrilhos® Kellogg's® vem turbinado de sabor: Tradicional, Banana e Chocolate. E aí? Ficou com água na boca ou com sede de energia? Então, experimente e faça parte desse time.